

**KEEFEKTIFAN STRATEGI PEMBELAJARAN CROSSWORD PUZZLE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
DI SDN WONOTINGAL KOTA SEMARANG**

Yunik Ekawati¹, M. Prayito², Bernardus Irianto³

¹ Mahasiswa PPG Prajabatan Universitas PGRI Semarang

² Dosen Seminar PPG Universitas PGRI Semarang

³ Guru Pamong SDN Wonotingal

¹yunikekawati423@gmail.com, ²prayito@upgris.ac.id,

³bernardusirianto@gmail.com

ABSTRACT

The crossword puzzle learning strategy is an active learning strategy for students that can be used as a good learning tool without losing the essence of ongoing learning. In fact, this strategy actively involves students from the start. Through crossword puzzles or crossword puzzles learn something complicated and think about how to solve crossword puzzles correctly. The crossword puzzle strategy is very good to use in the learning process because it can stimulate students to play an active role in the learning process. By using the crossword puzzle learning strategy, it is hoped that it will have a good impact on student learning outcomes. This research aims to determine the effectiveness of the Crossword Puzzle learning strategy on the learning outcomes of class V D students at SDN Wonotingal, Semarang City. The research method used is quantitative with a One Group Pretest-Posttest Design. Data was collected through pretest and posttest and analyzed using statistical methods. The research results show an increase in student learning outcomes after implementing the Crossword Puzzle learning strategy. The average pretest score was 45.19 and the average posttest score was 77.04. The results of the N-gain test are categorized as quite effective with the medium category getting an N-gain score of 0.6200 and an N-gain percent with a score of 61,9988. The significance value (2-tailed) has an average of -31.852 and 0.001. It can be concluded that there is a comparison between the results of the pretest and posttest if the significance figure is less than 0.05, which means H_0 is rejected and H_a is obtained. The results proved that there was an influence on student learning outcomes before learning using the Crossword Puzzle learning strategy was implemented and after it was implemented.

Keywords: Learning strategy, Crossword Puzzle, Learning Outcomes

ABSTRAK

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* adalah salah satu strategi pembelajaran aktif bagi siswa yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini melibatkan siswa secara aktif sejak awal. Melalui *crossword puzzle* atau teka-teki silang mempelajari sesuatu yang rumit dan memikirkan cara memecahkan teka-teki silang dengan benar. Strategi *crossword puzzle* sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* diharapkan akan memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar

siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan strategi pembelajaran Crossword Puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas V D SDN Wonotingal Kota Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan design One Group Pretest-Posttest Design. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest serta dianalisis menggunakan metode statistik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*. Nilai rata-rata pretest adalah 45,19 dan nilai rata-rata posttest adalah 77,04. Hasil dari uji N-gain dikategorikan cukup efektif dengan kategori sedang mendapatkan nilai N-gain skor 0,6200 dan N-gain persen dengan hasil nilai 61,9988. Nilai signifikasi (2-tailed) memiliki rata-rata -31,852 dan 0,001. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan antara hasil mengerjakan pretest dengan posttest apabila angka signifikasi kurang dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diperoleh. Hasilnya terbukti adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dan sesudah diterapkan.

Kata Kunci : Strategi Pembelajaran, *Crossword Puzzle*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar merupakan langkah awal yang sangat penting dalam proses pendidikan untuk mencetak sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan merupakan sumber daya insani yang sepatutnya mendapat perhatian terus menerus dalam upaya peningkatan mutunya. Peningkatan mutu pendidikan berarti pula peningkatan kualitas sumber daya manusia. Untuk itu perlu dilakukan pembaharuan dalam bidang pendidikan dari waktu ke waktu tanpa henti. Dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan suatu hal yang sangat penting pembangunan berkelanjutan disegala aspek kehidupan manusia (Masripah et al., 2023).

Sebagai lembaga pendidikan dasar, Sekolah Dasar memiliki tugas yang sangat penting dalam upaya mempersiapkan siswanya, sehingga pelaksanaan pendidikan di Sekolah Dasar perlu mendapat perhatian penuh tidak hanya dikelola oleh guru yang berkualitas, tetapi perlu diterapkan strategi pembelajaran yang tepat. Untuk memastikan proses pembelajaran di kelas berjalan dengan lancar, guru perlu mengembangkan beragam inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran yang menarik. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran

(Zainiyati, 2010). Dalam konteks pendidikan, guru perlu memiliki keterampilan untuk memotivasi siswa agar mereka dapat mengembangkan kemampuan mereka secara menyeluruh, termasuk aspek pemikiran, emosi, dan keterampilan motorik. Salah satunya dengan menerapkan strategi pembelajaran yang menarik untuk memastikan pembelajaran yang signifikan dan bermakna.

Menurut Hisyam (2008:71) dalam Masripah et al (2023) Strategi pembelajaran crossword puzzle adalah salah satu strategi pembelajaran aktif bagi siswa yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang baik tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini melibatkan siswa secara aktif sejak awal. Nurkusuma dkk (2020) dalam (Zuliyani & Marlina, 2023) mengemukakan bahwa *Crossword puzzle* atau teka-teki silang merupakan pendekatan permainan yang dirancang untuk merangsang keterampilan berpikir siswa dalam proses pembelajaran. *Crossword puzzle* atau teka-teki silang mendorong siswa untuk menyelesaikan secara mandiri

maupun kelompok dalam memecahkan teka-teki yang diberikan. Pada dasarnya peserta didik senang belajar dengan cara bermain dan membuat peserta didik merasa senang. Maka dari itu Melalui *crossword puzzle* atau teka-teki silang mempelajari sesuatu yang rumit dan memikirkan cara memecahkan teka-teki silang dengan benar. Strategi *crossword puzzle* sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat merangsang siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzle* diharapkan akan memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar adalah suatu perubahan kemampuan dan keterampilan pada diri siswa baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah siswa mengalami aktivitas atau kegiatan belajar (Rosanti, 2015). Menurut (Sulastri et al., 2014) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama

atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

Sejalan dengan pendapat (Wicaksono & Iswan, 2019) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh peserta didik dari kegiatan proses belajarnya atau latihan-latihan yang ditunjukkan oleh adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman belajarnya. Hasil belajar dalam konteks ini adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar - pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Untuk mencapai keberhasilan dalam memahami pembelajaran, peneliti menggunakan strategi pembelajaran *crossword puzzel* sebagai alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran. Melalui pemanfaatan *crossword puzzel* diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa kelas V D

SDN Wonotingal agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengetahui “keefektifan strategi pembelajaran *crossword puzzel* terhadap hasil belajar siswa kelas V D SDN Wonotingal Kota Semarang.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2015) disebut metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Penelitian ini memakai jenis pre Experimental Design yaitu One Group Pretest – Posttest Design. Pada design ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian tercantum tabel 1.

Tabel 1. Rancangan Penelitian
One Grup Pretest-Posttest Desain

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

O₁ : hasil pretest

X : perlakuan (*treatment*)

O₂ : hasil posttest

Subyek penelitian ini terdiri dari satu kelas di SDN Wonotingal Semarang, terdiri dari 27 siswa, dengan perincian 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kela V D. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 soal. Tes dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah IPA siswa. Tes dilakukan sebanyak dua kali yakni Tes awal sebelum diberi perlakuan dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzel* dan tes akhir setelah diberi perlakuan dengan strategi pembelajaran *Crossword Puzzel*. Untuk menguji hipotesis menggunakan *Paired Samples t Tes*, dan dilakukan uji persyaratan analisis berupa uji normalitas. Metode analisis informasi yang digunakan yaitu *N-gain Score* atau *Normalized gain*. Metode *N-gain* ini digunakan untuk mengenali daya guna atau perlakuan dalam riset *One Tim Pretest- Posttest Design*. Peneliti menganalisis data dalam penelitian ini menggunakan IBM SPSS Statistics 29.0.2.0.

$$N - gain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}} \times 100$$

Hasil N-gain yang didapatkan dari hasil skor posttest dikurangi pretest kemudian dibagi skor ideal atau skor maksimal yang dikurangi skor pretest. Selanjutnya hasil N-gain dikelompokan pada kategori tinggi, sedang, dan rendah. Berikut kriteria skor N-gain tercantum dalam tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Skor N-gain

Nilai N-gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Tabel 2 menjelaskan tentang pembagian skor N-gain dengan skor 0,7 dikategorikan tinggi, skor 0,3-0,7 dikategorikan sedang, sementara skor di bawah 0,3 dikategorikan rendah.

Tabel 3. Tafsiran Efektivitas N-gain

Nilai N-gain	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Tabel 3 menjelaskan tafsiran keefektifan N-gain. Nilai N-gain persen yang kurang dari 40 masuk dalam kategori tidak efektif, Nilai 40-

55 masuk dalam kategori kurang efektif, nilai 56-75 dinyatakan cukup efektif dan nilai N-gain persen lebih dari 76 dinyatakan efektif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas V D SDN Wonotingal Kota Semarang dengan subyek penelitian yang terdiri dari 27 siswa bertujuan untuk menilai keefektifan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan perlakuan penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, siswa mengerjakan pretest untuk memastikan tingkat pemahaman awal mereka. Selanjutnya, setelah penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, siswa diberikan posttest untuk mengukur keefektifan terhadap hasil belajar mereka.

Didapatkan hasil pretest dan posttest yang diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 soal untuk 27 siswa digunakan sebagai dasar untuk pembahasan. Hasil pretest dengan nilai minimal adalah 10 sedangkan nilai maksimal 80. Pada hasil posttest terdapat peningkatan dengan hasil nilai

minimal 50 dan nilai maksimalnya yaitu 100.

Tabel 5 Uji normalitas hasil belajar siswa SDN Wonotingal

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,175	27	,033	,940	27	,119
Posttest	,170	27	,043	,926	27	,056

Nilai signifikansi (sig) pada hasil

Tabel 4 Nilai Pretest dan Posttest hasil belajar siswa SDN Wonotingal

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest	27	10	80	45,19	18,475
Posttest	27	50	100	77,04	15,396

uji normalitas *Shapiro Wilk* untuk *pretest* mendapatkan nilai signifikansi 0,119 sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil nilai signifikasinya 0,119 > 0,05 yang berarti normal. Sedangkan nilai *Posttest* mendapatkan nilai 0,056 sehingga data dikatakan normal.

Tabel 6. Uji N-gain

	N	Minimu m	Maxi mum	Mea n	Std. Deviati on
Ngain_S kor	27	,33	1,00	,620 0	,20661
Ngain_P ersen	27	33,33	100, 00	61,9 988	20,661 01

Berdasarkan hasil dari uji N-gain pada tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dikategorikan cukup efektif dengan kategori sedang mendapatkan nilai N-gain skor 0,6200 dan N-gain persen dengan hasil nilai 61,9988.

Tabel 7. Uji t

Paired Differences							Significance	
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	One-Sided p	Two-Sided p
			Lower	Upper				
-31,852	10,014	1,927	-35,813	-27,890	-16,527	26	<,001	<,001

Berdasarkan tabel 7, diperoleh temuan nilai signifikasi (2-tailed) memiliki rata-rata -31,852 dan 0,001. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbandingan antara hasil mengerjakan pretest dengan posttest apabila angka signifikasi kurang dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a

diperoleh. Hasilnya terbukti adanya pengaruh terhadap hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* rata-rata siswa mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan setelah diterapkan pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* terdapat peningkatan nilai siswa. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* cukup efektif diterapkan kepada siswa kelas V D SDN Wonotingal dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Hal ini berkaitan dengan penelitian terdahulu oleh (Masripah et al., 2023) yang temuannya menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa Kelas V DI SDN Girimukti 1 Cikelet Kabupaten Garut. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan hasil belajar dari dua kali tes yaitu hasil pretest dan posttest dengan menerapkan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

terdapat perbedaan hasil pretest yaitu 54,35 hasil posttest yaitu 77,18. Penelitian lain yang serupa juga dilakukan oleh (Rosanti, 2015) menerangkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Awan dan Cuaca siswa kelas III SDN Pengirikan 03 Kabupaten Tegal dan terbukti keefektifannya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar awal siswa kelas eksperimen sebesar 58,04% dan hasil akhir belajar siswa sebesar 80,65%, sedangkan untuk kelas kontrol nilai hasil belajar awal sebesar 59% dan nilai akhir sebesar 72,14%.

Dari beberapa penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* memiliki pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan bahwa strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan dan tentunya menarik bagi siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dinilai berdampak pada proses

pembelajaran. Data yang disajikan dalam penelitian menunjukkan perbaikan setelah diberikan perlakuan pretest dan posttest, dengan demikian penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V D di SDN Wonotingal Kota Semarang.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan, terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa setelah menerapkan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle*, terbukti dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan. Keefektifan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat dikategorikan cukup efektif dengan peningkatan dalam pemahaman siswa. Dengan demikian penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Nilai Signifikansi pada hasil uji t menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest, bahwa pembelajaran dengan strategi pembelajaran ini efektif meningkatkan pemahaman siswa dalam

pembelajaran. Penerapan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* dapat diterapkan secara lebih luas diberbagai mata pelajaran dan tingkatan kelas lainnya untuk melihat apakah efektivitasnya dapat dipertahankan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka ditulis mengacu kepada standar APA 6th dengan panduan sebagai berikut :

Buku :

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.

Jurnal :

Masripah, M., Fatonah, N., Nasrullah, Y. M., & Nurhasanah, N. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(01), 23–37.
<https://doi.org/10.30762/allimna.v2i01.680>

Rosanti, M. A. (2015). *Keefektifan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Awan Dan Cuaca Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Negeri* <http://lib.unnes.ac.id/21567/>

Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1), 90–103.

Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.

Zainiyati, H. S. (2010). Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif (Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam). *Putra Media Nusantara Surabaya & IAIN PRESS Sunan Ampel*, 1–232.
<https://core.ac.uk>

Zuliyani, L. D., & Marlina, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 71 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(3), 1799–1812.
<https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5716>

.